

Вашека Т., Цвєрава Н.

РОЛЬОВІ КОМП'ЮТЕРНІ ON-LINE ІГРИ ЯК ОЗНАКА СУЧАСНОГО ІНФОРМАЦІЙНОГО СУСПІЛЬСТВА

Інформаційне суспільство можна визначити як суспільство, в якому якість життя, так само як перспективи соціальних змін та економічного розвитку, в зростаючій мірі залежать від інформації та її експлуатації. З огляду на глибину і розмах технологічних і соціальних наслідків комп'ютеризації та інформатизації різних сфер суспільного життя і економічної діяльності, в Україні відбувається комп'ютерна або інформаційна революція. Спостерігаються всі ознаки розвитку інформаційного суспільства: відбувається усвідомлення важливості інформації і інформаційних технологій; зростаюче усвідомлення необхідності комп'ютерної грамотності; широке поширення комп'ютерів та інформаційних технологій; розвиток комп'ютеризації та інформатизації суспільства і освіти; підтримка урядом розвитку комп'ютерної мікроелектронної технології та телекомунікацій. Також є й негативні прояви: широке розповсюдження комп'ютерних вірусів і шкідливих програм по всьому світу, залучення великої кількості молоді, підлітків та дітей до комп'ютерних ігор.

В сучасному українському суспільстві дуже популярними стали різні комп'ютерні ігри, в тому числі ігри в режимі он-лайн. У міру вдосконалення комп'ютерних технологій збільшується число комп'ютерних фанатів або геймерів (від англ. Game - «гра»). Основною діяльністю цих фанатів стає комп'ютерна гра. На сьогоднішній день число осіб, які страждають такою патологією, постійно збільшується [1]. У суспільстві формується цілий клас людей - фанатів комп'ютерних ігор.

У людини, яка за власним бажанням прикута до комп'ютера, починаються проблеми з реальністю. Порушується соціальна адаптація, стає важко знаходити спільну мову, спільні теми з іншими людьми. Перестають турбувати такі соціально значущі речі, як кар'єра, робота, сім'я. Відбувається негативний вплив на навчальну, соціальну, робочу, сімейну, фінансову сфери діяльності. Комп'ютерні ігри надають залежній особі

можливість відійти від не надто приємної реальності, реалізувати свої бажання, відчувати себе значущою, сильною, озброєною, пережити нові емоції. У віртуальному світі можна просто змінити вік, стать, зовнішність і біографію, створити нову історію власного життя.

У певних випадках людина може змішати реальність і віртуальність, почати діяти й думати по-новому, стати агресивнішою. Особливо небезпечна комп'ютерна залежність у дітей та підлітків. Граючи в ігри, часом дуже жорстокі, молодь починає сприймати життя як комп'ютерну «стрілялку». Практично у всіх іграх існує така функція, як воскресіння героя. Таким чином, у підлітка може сформуватися уявлення про те, що всі дії у житті також можна повернути назад і переграти ще раз. Це призводить до почуття вседозволеності, невеликої цінності власного життя або життя інших, соціальної дезадаптації [5].

Особливості MMORPG - масових розрахованих на багато користувачів рольових онлайн-ігор (англ. Massively multiplayer on- line role-playing game). MMO RPG –це особливий вид гри, який поєднує у собі гру в реальному часі та в той же час спілкування з необмеженою кількістю людей. Найвідоміші з них є Lineage II, WorldofWarcraft, Aion, ArcheAge та інші. Це неймовірна величезна індустрія, в якій крутяться значні кошти.

Головна ознака рольових комп'ютерних ігор - максимальний вплив на гравця, особисте «входження» в гру з метою відключитися від дійсності, змінити стан свідомості, отримати необхідні емоції. Ігри від першої особи відрізняються максимальною силою "затягування" або "входження" в віртуальний світ. Головна їх особливість полягає в тому, що вид від першої особи дає учаснику гри видиме зрощення з комп'ютерним героєм, повністю вводить людину в роль. Протягом навіть короткого відрізка часу гравець починає все більше віддалятися від дійсності, зосереджуючи свою увагу тільки на віртуальній реальності. Учасник може абсолютно серйозно ставитися до гри і прирівнювати якості свого персонажа до своїх якостей. Сюди можна віднести гри S.T.A.L.K.E.R., Sniper, Fallout.

А ось перші комп'ютерні ігри з підтримкою режиму

мережевої гри або on-line з'явилися ще в середині 1990-х рр. Вони користуються успіхом і з часом стали справжнім хітом, адже тепер процес гри здійснюється зі справжніми живими людьми, а не з запрограмованими суперниками [4, с.43].

Наданий момент існує безліч on-line ігор: Lineage II, Aion, Perfect World, World of Warcraft, EVE online, Arche Age та інші. Практично відразу гравці починають об'єднуватися в команди і проводити змагання.

Чому ж мережеві ігри набувають все зростаючої популярності? Мережеві ігри - це особливий різновид ігор, який поєднує в собі гру і безпосереднє спілкування з іншою людиною або з багатьма людьми. Цим вони і привертають до себе величезну кількість користувачів. Захоплюються on-line іграми абсолютно різні «віртуали» в залежності від різновиду гри, її доступності для

«першовідкривача», умов, що існують там і т. д. Захоплення (або залежність) комп'ютерними іграми психологи називають ігровою (кібер) адикцією. «Адиктивна реалізація» - це відхід від реальності. На думку психологів, виробники комп'ютерних ігор роблять ставки і розраховують саме на такий «відхід» [3].

Масова розрахована на багато користувачів рольова онлайн-гра (від англ. Massively multiplayer on-line role-playing game, MMORPG) – комп'ютерна гра, в якій жанр рольових ігор поєднується з жанром масових онлайн-ігор. MMORPG можуть бути представлені в тому числі і в браузерному вигляді, проте основною рисою жанру є взаємодія великого числа гравців в рамках віртуального світу.

Як і в будь-який інший рольовій грі, гравець приймає на себе роль персонажа (який часто належить до фентезійного або науково-фантастичного світу) і починає керувати різноманітним його діям. MMORPG відрізняються від однорольових або невеликих багатокористувацьких рольових онлайн-ігор не тільки кількістю гравців, але і постійно існуючим ігровим світом (який зазвичай підтримується силами видавця гри), існуючим незалежно від виходу з нього окремого гравця.

У MMORPG грають по всьому світу. Доходи світової

індустрії MMORPG в 2005 році перевищили 500 млн доларів США. До 2008 року плата за підписку західних гравців зросла до US \$ 1,4 млрд. У WorldofWarcraft, популярної MMORPG, в 2013 році було більше 7 млн.гравців. Після запуску в 2011 році StarWars: TheOldRepublic була оголошена «найбільш стрімко розвиваючоюся MMORPG в історії» через те, що протягом 3 днів до неї було привернуто увагу більш 1 млн. гравців.

Сучасні MMORPG вельми істотно відрізняються від своїх раних представників, однак їх усіх об'єднує ряд основних рис. До таких можна віднести постійно існуюче ігрове оточення, різні форми розвитку персонажа, соціальні ігрові взаємодії, культура ігрового світу, особливості архітектури, членство в групі, персоналізація ігрових персонажів.

Практично у всіх комп'ютерних іграх основною метою гравця є розвиток свого персонажа. Для цього в більшості випадків застосовується система розвитку за допомогою накопичення очок досвіду і використання їх для збільшення «рівня» персонажа, що позитивно відбивається на всіх його здібностях. Традиційно основним шляхом для отримання очок досвіду є полювання на монстрів і виконання квестів. Брати участь в цих діях персонажі можуть як в групі, так і поодиночі. Накопичення багатств (в тому числі корисних в бою предметів) саме по собі також є елементом розвитку в MMORPG і найчастіше досягається в боях. Ігровий цикл, що задається цими принципами (битви, що відкривають доступ до нових предметів, які в свою чергу відкривають доступ до нових битв і т.д. без істотних змін геймплея), іноді в негативному світлі порівнюється з біговим колесом для гризунів, і відомий серед гравців як «грінд».

У деяких MMORPG максимальний рівень персонажа не обмежений, що дозволяє гравцям займатися накопиченням очок досвіду нескінченно. У подібних MMORPG найбільш розвинені персонажі часто прославляються на сайті відповідної гри, їх імена і параметри вносяться на сторінки вищих ігрових досягнень і т. ін. Іншою загальною практикою є установка максимального рівня ігрового персонажа, про який часто говорять як про «стелю». Після його досягнення стратегія розвитку персонажа змінюється. Замість нагороди у вигляді

балів досвіду, персонаж після виконання завдань і проходження рівнів буде отримувати ігрову валюту або спорядження, що дозволяє зберегти мотивацію гравця на продовження гри.

Часто з розвитком перед персонажем стає доступною все більша кількість спорядження, що дозволяє надати йому більш естетичний вигляд, а також підкреслити досягнення конкретного персонажа. Ці набори зброї і броні, відомі в ігровому середовищі як

«високорівневі», істотно додають конкурентоспроможності персонажу як в типових битвах з босами, так і в боях між гравцями. Мотивація гравців виходить з бажання випередити інших у володінні подібними предметами, які є визначальним фактором успішності всіх подій, пов'язаних з битвами.

Також типовою для жанру є виникнення потреби в об'єднанні гравців в групи для забезпечення оптимальної швидкості розвитку. Іноді це призводить до зміни пріоритетів гравця, який починає уникати деяких подій реального світу, щоб «встигати» за подіями світу віртуального. Хорошим прикладом в даному випадку є необхідність обміну предметами для досягнення певної мети або командні битви проти могутніх ворогів.

MMORPG в обов'язковому порядку містять ті чи інші способи для полегшення зв'язку між гравцями. У багатьох MMORPG є система гільдій або кланів, призначених для користувача. У разі, якщо ігровою механікою таких не передбачено, гравці можуть самостійно формувати подібні об'єднання, використовуючи в тому числі не ігрові засоби комунікації. Як правило, такі спільноти взаємодіють виключно через Інтернет, але іноді використовується і стільниковий зв'язок, зазвичай як "аварійний" спосіб термінового виклику товаришів в гру on-line. Також існують ігрові спільноти, організовані за територіальним принципом або засновані на реальних соціальних зв'язках - друзі (іноді і родичі), сусіди по куртожитку, студенти навчального закладу і т.д.

Як правило, в MMORPG присутні Модератори Ігри (англ. Game Moderators) або Майстри Ігри (англ. Gamemaster), часто звані гравцями «ГМи» (ге-еми, англ. GMs). Вони можуть бути як працівниками видавця гри, так і добровольцями, завданням

яких є нагляд за ігровим світом. Деякі Модератори при цьому можуть мати доступ до інструментів та інформації, не призначеної і недоступної для інших гравців і ролей. Відносини, що виникають між гравцями в MMORPG, можуть бути такими ж міцними як відносини між друзями або партнерами в реальному житті, частиною яких часто стають елементи співпраці і довіри між гравцями.

У різних ігрових ЗМІ ведуться дискусії про довготривалий вплив зловживання іграми. Форуми некомерційної організації On-LineGamersAnonymous сповнені розповідей про гравців, які відмовилися від соціальних і сімейних обов'язків, які втратили роботу на благо свого «віртуального життя».

Незважаючи на те, що ігрові всесвіти віртуальні, відносини між людьми в них цілком реальні, тому MMORPG є хорошим інструментом для психологічних і соціологічних досліджень. Клінічний психолог ШерріТеркл (SherryTurkle) провела опитування користувачів комп'ютерів, включаючи любителів комп'ютерних ігор. Вона виявила, що багато хто з цих людей мають більш широку емоційну сферу, оскільки досліджували безліч різних ролей (включаючи статеву ідентичність), які пропонуються в багатьох MMORPG.

У своїй роботі ЗахірХуссейн (ZaheerHussain) і Марк Гріффітс (MarkGriffiths) відзначають, що приблизно одна п'ята гравців (21%) відповіли, що он-лайн соціальні відносини кращі, ніж реальні.

Значно більша кількість гравців-чоловіків, ніж жінок, відповіло, що вважають спілкування в мережі простішим, ніж в реальності. Понад 57% гравців грають персонажами протилежної статі, відзначаючи, що персонаж жіночої статі має ряд позитивних соціальних рис.

Гейм-адикцію не можна змішувати з інтернет-залежністю, гемблінгом або ігровою комп'ютерною залежністю. Незважаючи на те, що первинною «прив'язкою» людини до гри виступає механізм оперантного обумовлення («подарунок» у вигляді ігрової валюти або можливості поліпшити характеристики віртуального героя при входженні в гру, проходження будь-яких її етапів), подальше закріплення аддикції відбувається іншими

способами, що формує куди більш стійку ігрову поведінку.

Справа в тому, що специфікою on-line ігор є можливість взаємодії багатьох реальних гравців одночасно. Треба відзначити, що гейм-адикція – єдиний вид залежності, при якій людина не втрачає, а, скоріше, набуває суб'єктність, при цьому більша шкода завдається не самому гравцеві, а його соціальному оточенню. Якщо не вдаватись в роздуми щодо того, наскільки цей вид залежності дійсно є залежністю, зауважимо, що в умовах міжособистісного спілкування неприйнятною є ситуація, коли одна зі сторін присвячує більше часу грі або віртуальному співрозмовнику, ніж реальному партнеру по спілкуванню. Виходячи з цього, можна припустити, що маркером гейм-адикції є поява в Мережі кола спілкування, яке певний час стає більш значущим, ніж люди у реальному житті. Це відбувається після адаптації до правил і норм, існуючих у грі, – людина починає переносити зусилля з вирішення ігрових задач на міжособистісну взаємодію з партнерами.

Незначна кількість психологічних досліджень гравців, що захоплюються MMORPG, спонукала нас до спроби встановити, які ж особистісні риси притаманні саме цим геймерам.

Тому метою дослідження стало встановити особистісні особливості осіб, залежних від рольових комп'ютерних он-лайн ігор. До вибірки увійшло 58 осіб, віком від 16 до 40 років, які грають у різні ігри типу MMO RPG. Для того, щоб виокремити залежних осіб, респондентам було запропоновано анкету, а також тест на комп'ютерну залежність Л.Юрьової-Т.Больбот - скринінговий опитувальник, спрямований на виявлення кібер-адикції. Ця методика дозволяє виявити не тільки сформовану залежність (II стадія адикції), але і початкову залежність (I стадія), та таку, що тільки формується (предзалежність, аттачмент).

Для діагностики особистісних рис респондентів ми застосовували Опитувальник Міні-мульт, особистісний опитувальник «Велика п'ятірка» - «BigFive», опитувальник Г. Айзенка EPI (Eysenck Personality Inventory), Опитувальник Спілбергера-Ханіна, призначений для оцінки реактивної та особистісної тривожності, а також Диференційний опитувальник переживання самотності Е.Н. Осіна і Д.О.

Леонтьєва.

За результатами проведеного дослідження встановлено, що 82% респондентів грають більше 6 років, більшість проводить за грою від 2 до 6 годин на добу, окремі геймери вказали час гри до 12 годин на добу. На питання «чи є гра важливою частиною Вашого життя?» 12% відповіли «так», а 36% вважають, що «більше так ніж ні». Серед фізіологічних симптомів, що відмічаються при комп'ютерній залежності, 26% респондентів відмітили у себе підвищену втомлюваність, біль у спині, ще 20% повідомили що мають проблеми з зором, тунельний синдром помічений у 10% респондентів.

Встановлено, що 51% опитаних вкладають інколи невеликі суми грошей у гру, 20% купляють тільки преміум-акаунт. Між цими категорія різниця полягає в тому, що у деякі ігри можна грати лише тоді, коли гравець сплачує місячну абонентську плату. А до першої категорії відносяться не обов'язкові платежі, тобто гравці вкладають гроші задля своєї розваги або певної вигоди. 24% стверджують, що не вкладають грошей у гру.

Порівняння респондентів, залежних від комп'ютерних рольових он-лайн ігор з контрольною групою показало, що значимі відмінності між групами за критерієм Манна-Уїтні встановлено за методикою Міні-Мульт за шкалами депресія та паранояльність. В групі геймерів діагностовано вищі показники депресії та паранояльності, що характеризує їх як осіб, що втікають від переживання станів зниженого настрою, пригніченості чи безперспективності в ігрову реальність. Гра приносить їм позитивні переживання, сприяє покращенню психічного стану, можливо, через викид адреналіну чи емоційно насичені ігрові ситуації, що й приваблює до постійної гри депресивних особистостей.

Паранояльний тип геймерів схильний до постійної підозрілості, формування надцінних ідей. Це люди односторонні, агресивні і злопам'ятні. Хто не згоден з ними, хто думає інакше, той або дурна людина, або ворог. Свої погляди вони активно насаджують, тому мають часті конфлікти з оточуючими. Власні найменші удачі вони завжди переоцінюють. Таким людям часто дуже важко реалізуватися у

реальному світі. Тому потрапляючи у світ комп'ютерних он-лайн ігор, вони отримують можливість реалізувати свої бажання. Гравець може стати героєм, відомим на весь світ, отримати необмежену владу, тощо. Особи з високою паранояльністю мають можливість реалізувати ці потреби у віртуальному світі.

Також для осіб, що захоплюються комп'ютерними рольовими on-line іграми, властивим виявився високий нейротизм (за методикою ЕРІ Г.Айзенка) та високий рівень особистісної тривожності (за методикою діагностики тривожності Спілбергера- Ханіна). Нейротизм проявляється в емоційності, імпульсивності, нерівності в контактах з людьми, мінливості інтересів, невпевненості в собі, вираженій чутливості, вразливості, схильності до дратівливості. Особа, яка є емоційно лабільною та високо тривожною, сприймає ширший спектр подразників, як загрозу своєму внутрішньому світу. Рятуючи свій психічний стан, такі люди можуть приймати рішення втекти від проблем у віртуальний світ, можливо тому, що реальний світ є для них загрозою, а у віртуальності вони почувають себе впевнено та в безпеці. Тому для реалізації своїх соціальних потреб вони можуть обирати світ комп'ютерних он-лайн ігор.

Для кращого розуміння причин відходу у віртуальний світ комп'ютерних ігор, ми застосували Диференційний опитувальник переживання самотності Е.Н. Осіна і Д.О. Леонтьєва. Виявилось, що респонденти з вираженою залежністю від комп'ютерних ігор частіше переживають актуальне відчуття самотності, брак близького спілкування з іншими людьми. Не дивлячись на масу «друзів» у грі, та необмежене віртуальне спілкування, гравцям може не вистачати невербального, тактильного, інтимного спілкування, адже спілкування на рівні жестів, міміки, дотиків, обіймів, почуттів є дуже важливими, і саме воно дає відчуття підтримки, близькості і задоволення спілкуванням. Через комп'ютерні он-лайн ігри неможливо передати невербальну інформацію. Як раз це і пояснює бажання зустрітися з іншими гравцями у реальному світі. Це можна спостерігати на прикладі безлічі так званих «сходок», куди приїжджають гравці з

різних кінців світу.

Підводячи підсумки проведеного дослідження, можемо стверджувати, що рольові комп'ютерні on-line ігри з кожним днем залучають все більше фанатів, які з задоволенням витрачають свій час, здоров'я та кошти на віртуальну реальність, втрачаючи можливість розвиватися та самовдосконалюватися в реальному житті, обмежуючи міжособистісне спілкування та контакти з близькими та друзями.

Ігри типу MMO RPG мають свої особливості, що дозволяють залучати та утримувати цікавість гравців, а саме: взаємодія великого числа гравців в рамках віртуального світу, постійно існуюче ігрове оточення, різні форми розвитку персонажа, соціальні ігрові взаємодії, культура ігрового світу, особливості архітектури гри, членство в групі, персоналізація ігрових персонажів, виникнення потреби в об'єднанні гравців в групи та способи для полегшення зв'язку між гравцями. Маркером гейм-адикції є поява в мережі кола спілкування, яке в певний час стає більш значущим, ніж люди у реальному житті.

За результатами нашого дослідження встановлено, що для осіб, залежних від рольових комп'ютерних on-line ігор, характерні депресивність, паранояльність, нейротизм та особистісна тривожність, що підштовхують гравців до віртуальної реальності, яка дозволяє покращити їх емоційний стан та піти від проблем. На наш погляд, перспективним напрямком досліджень гейм-адикції є психокорекція негативних емоційних станів та навчання геймерів справлятися з ними, уникаючи залучення до віртуального світу комп'ютерних ігор.

Література

1. Войскунский А. Е. Зависимость от Интернета: актуальная проблема. // Журнал неврологии и психиатрии. – 2002. - № 3. – с. 22-30.
2. Иванов М. Влияние ролевых компьютерных игр на формирование психологической зависимости человека от компьютера. // Психологический журнал, 24 (2), 2003.

– с.89-95.

3. Юр'єва Л. М., Больбот Т. Ю. Комп'ютерна залежність: формування, діагностика, корекція і профілактика /Л.М.Юр'єва, Т.Ю.Больбот. - Дніпропетровськ: Пороги. – 2006. – 288 с.
4. Шапкин С.А. Компьютерная игра: новая область психологических исследований // Психологический журнал. - №1, 2007. – с.86-102.

Якушина Е. В. Подростки в Интернете: специфика информационного взаимодействия.// Педагогика. - № 4, 2001. - 34-46.